



ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN HOÀI ĐỨC
TRƯỜNG TIỂU HỌC TIỀN YÊN

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
“NÂNG CAO HỨNG THÚ HỌC TẬP MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI
CHO HỌC SINH LỚP 3 THÔNG QUA VIỆC THIẾT KẾ TRÒ CHƠI
TƯƠNG TÁC TRONG BÀI DẠY POWER POINT “

Lĩnh vực/Môn : Tự nhiên và Xã hội
Tên tác giả : Nguyễn Thị Nga
Đơn vị công tác : Trường Tiểu học Tiên Yên
Chức vụ : Giáo viên

NĂM 2024



Hoài Đức, ngày 16 tháng 04 năm 2024

BẢN MÔ TẢ NỘI DUNG CƠ BẢN CỦA SÁNG KIẾN

(Đính kèm Đơn yêu cầu công nhận PVAH, HQAD sáng kiến số 9)

Tên Sáng kiến: *“Một số biện pháp nâng cao hứng thú học tập môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 thông qua việc thiết kế trò chơi tương tác trong bài dạy power point”*

Tác giả: Nguyễn Thị Nga

1. Thực trạng:

1.1 Các vấn đề tồn tại trước khi thực hiện sáng kiến:

- Qua tìm hiểu một số giáo viên dạy lớp 3, tìm hiểu học sinh, tài liệu tham khảo ở trường tiểu học Tiền Yên, tôi nhận thấy:

- Phần đông giáo viên chưa quan tâm nhiều đến việc đưa trò chơi học học tập vào giảng dạy. Hoặc có đưa trò chơi vào giờ học cũng chỉ trong những giờ thao giảng mà thôi. Vì vậy mà giờ học Tự nhiên và Xã hội còn trầm học sinh còn thụ động trong học tập, một số học sinh thụ động còn ngại học Tự nhiên và Xã hội, đến giờ học Tự nhiên và Xã hội các em không hứng thú dẫn đến kết quả học tập không cao.

- Việc học sinh học theo truyền thống không có trò chơi, không tương tác, chỉ chép đầy đủ nội dung theo yêu cầu và về nhà học thuộc đã vô tình tạo ra nhiều lỗ hổng trong giáo dục. Thứ nhất học sinh rất hay nhầm lẫn, thứ hai hiệu quả trong các bài học không cao.

1.2. Lý do thực hiện sáng kiến:

- Nhằm đáp ứng chương trình giáo dục phổ thông mới 2018
- Nhằm nâng cao kết quả học tập môn Tự nhiên và Xã hội tại trường Tiểu học Tiền Yên theo hướng phát triển năng lực.
- Nhằm nâng cao trình độ chuyên môn, thay đổi bản thân, mạnh dạn áp dụng những biện pháp mới mang tính sáng tạo, góp phần vào việc phát triển giáo dục đáp ứng theo chương trình giáo dục phổ thông 2018.

2. Nội dung sáng kiến:

- **Tính mới, tính tiên tiến:** SKKN có tính mới, tính tiên tiến cao, giáo viên bám sát chương trình GDPT 2018 để xây dựng phương pháp dạy học phù hợp. Từ đó học sinh đã hứng thú say mê hơn trong học tập, tự tin hơn trong giao tiếp và năng động hơn trong cuộc sống.

Giờ học Tự nhiên và Xã hội nhẹ nhàng hơn, không còn khô khan cứng nhắc nữa. Bên cạnh đó tổ chức trò chơi còn tăng cường giáo dục mối quan hệ đạo đức mang tính nhân ái giữa các em, rèn luyện cho học sinh tự tin, bạo dạn trước đám đông, giáo dục ý thức ham học hỏi, mang lại niềm vui nhận thức, phát huy tính tích cực, chủ động trong học tập của các em.

Biện pháp đưa ra phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí của học sinh tiểu học. Thông qua các trò chơi giúp học sinh thực hành về các nội dung đảm bảo phương châm “vừa học vừa chơi” nhẹ nhàng và hiệu quả.

Tính khả thi: Các biện pháp đưa ra có tính khả thi cao, dễ thực hiện, và được giáo viên thực hiện xuyên suốt các tiết học. Học sinh được thực hành nhiều, được đặt mình vào vị trí chủ động trong quá trình học tập.

Giáo viên có vai trò như người cố vấn, hỗ trợ các em khi gặp khó khăn, nhưng không chiếm quyền kiểm soát toàn bộ buổi học. Điều này khuyến khích sự tự tin, sáng tạo và tư duy phản biện của học sinh.

3. Kết quả của sáng kiến:

Sáng kiến *“Nâng cao chất lượng học tập môn Tự nhiên và Xã hội thông qua hình thức tổ chức trò chơi cho học sinh lớp 3C trường Tiểu học Tiền Yên, huyện Hoài Đức, thành phố Hà Nội”* đã đem lại hiệu quả thiết thực, bước đầu giúp các em thích thú với giờ học Tự nhiên và Xã hội, từ đó giúp các em tiếp thu bài một cách nhẹ nhàng và cảm thấy yêu thích học môn Tự nhiên và Xã hội hơn.

Với những trò chơi tương tác tôi đã áp dụng trong những bài dạy bằng bài giảng trình chiếu, tôi đã nhận thấy kết quả thay đổi rõ rệt.

Thứ nhất, về thái độ có nhiều học sinh chăm học bài cũ hơn vì các em sợ quê, sợ xấu hổ với bạn mỗi khi nhìn xuống bảng theo dõi thi đua cuối lớp mà mình không có bông hoa nào. Bên cạnh đó một số phụ huynh học sinh sau khi về nghe con kể cách kiểm tra của cô giáo đã gọi điện khen ngợi cô giáo đã làm con em biết lo và chăm học hơn. Họ còn hứa sẽ cùng với cô giáo động viên dạy bảo cho cháu học ở nhà nhiều để kịp với bạn bè.

Về kết quả học tập thì số lượng học sinh hoàn thành tốt cũng cao hơn so với đầu năm. Điều này cho thấy việc thiết kế trò chơi tương tác để lồng ghép vào trong tiết học môn Tự nhiên và Xã hội là một bước đi đúng hướng. Đây là một tín hiệu làm tôi rất vui sau khi sơ kết học kì I

- Kết quả thực hiện:

Bảng so sánh kết quả về kiến thức ở môn TNXH:

TS HS	Khi chưa áp dụng đề tài lớp 3C						Sau khi áp dụng đề tài lớp 3C					
	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
	SL	TL	SL	TL	SL	TL	SL	TL	SL	TL	SL	TL
32	12	37,5	20	62,5	0	0	25	78,1	7	21,9	0	0

Bảng khảo sát hứng thú của học sinh trong giờ học Tự nhiên và Xã hội

Câu hỏi	Trước khi áp dụng				Sau khi áp dụng			
	Có		Không		Có		Không	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
1. Em thích học phân môn Tự nhiên và xã hội hay không?	16/32	50	16/32	50	32/32	100	0/32	0
2. Em cảm thấy giờ học phân môn Tự nhiên và xã hội rất lôi cuốn và hấp dẫn.	10/32	31,2	22/32	68,8	30/32	93,7	2/32	6,3
3. Em thường xuyên tham gia thảo luận, trao đổi với các bạn trong nhóm.	12/32	37,5	20/32	62,5	32/32	100	0/32	0
4. Lớp em thường xuyên tổ chức trò chơi trong giờ học Tự nhiên và xã hội.	7/32	21,9	25/32	78,1	32/32	100	0/32	0
5. Tổ chức trò chơi học tập trong phân môn Tự nhiên và xã hội gây hứng thú học tập.	12/32	37,5	20/36	62,5	30/32	93,7	2/32	6,3

3. Đánh giá phạm vi ảnh hưởng của Sáng kiến:

- ☐ Chỉ có hiệu quả trong phạm vi Đơn vị áp dụng
- ☐ Đã được chuyển giao, nhân rộng việc áp dụng ra phạm vi quận/huyện/sở/ngành/tập đoàn/tổng công ty... *(theo chứng cứ đính kèm)*

- ☐ Đã phục vụ rộng rãi người dân hoặc người tiêu dùng trên địa bàn Thành phố, hoặc đã được chuyên gia, nhân rộng việc áp dụng trên địa bàn Thành phố (theo chứng cứ đính kèm)

Hà Nội, Ngày 16 tháng 04 năm 2024

Người viết sáng kiến



XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

Trần Thu Hằng

Nguyễn Thị Nga

Hoài Đức, ngày 16 tháng 04 năm 2024

BÁO CÁO TÓM TẮT

Sáng kiến kinh nghiệm nâng cao hứng thú học tập môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 thông qua việc thiết kế trò chơi tương tác trong bài dạy power point, đề tài nghiên cứu đề xuất xét sáng kiến cấp Huyện

I. SƠ YẾU LÝ LỊCH

- Họ và tên: Nguyễn Thị Nga - Giới tính: Nữ
- Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Tiền Yên
- Chức vụ hiện nay: Giáo viên
- Trình độ chuyên môn, nghiệp vụ: Đại học
- Số điện thoại liên hệ: 0987933897

II. SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM NÂNG CAO HỨNG THÚ HỌC TẬP MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI CHO HỌC SINH LỚP 3 THÔNG QUA VIỆC THIẾT KẾ TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC TRONG BÀI DẠY POWER POINT

- Tên, lĩnh vực thực hiện sáng kiến kinh nghiệm đề nghị xem xét: ***Biện pháp tổ chức, thiết kế trò chơi trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội.***
- Lĩnh vực thực hiện sáng kiến: môn Tự nhiên và Xã hội
- Các thành viên tham gia nghiên cứu sáng kiến kinh nghiệm:
- Thời gian thực hiện: Năm học 2023 - 2024
- Mô tả sáng kiến nâng cao hứng thú học tập môn TNXH cho HS lớp 3 thông qua việc thiết kế trò chơi tương tác trong bài dạy power point

Nguyên tắc thiết kế trò chơi trong dạy học TNXH lớp 3

a. Nguyên tắc vừa sức, dễ thực hiện

Để tích hợp một số trò chơi và tiết dạy hiệu quả trước hết tôi lựa chọn và sưu tầm những trò chơi bổ ích đạt được những yêu cầu sau:

- Trò chơi có tính vận dụng kiến thức trong bài học.
- Phát triển được các phẩm chất năng lực học sinh.
- Đảm bảo tính khoa học và thực tiễn khi áp dụng.
- Đảm bảo thời gian (5-7 phút mỗi trò chơi)

Việc xác định yêu cầu của bài tập rất quan trọng, mục tiêu của bài tập là cơ sở để lựa chọn trò chơi sao cho phù hợp. Một bài tập có thể tạo nên những trò chơi khác nhau. Tôi tiến hành thiết kế trò chơi có hình thức chơi rõ ràng (người chơi, cách chơi, đồ dùng hỗ trợ...), nội dung thực hiện trò chơi phải đảm bảo nội dung bài tập của Sách giáo khoa hoặc bổ sung thêm nội dung tùy vào việc xác định mục

tiêu bài tập, của tiết học. Đồng thời thông qua đó rèn những kỹ năng cần thiết cho học sinh.

Ví dụ một số trò chơi phù hợp với học sinh lớp 3 và phù hợp với môn học Tự nhiên xã hội: Trò chơi **“Gọi tên ai”, “Vòng quay may mắn”, “Tiếng chuông may mắn”; “Ông non tìm mật”, “Ô cửa bí mật”,...**

Hình thức lồng ghép thì tôi căn cứ vào nội dung bài học, mục tiêu bài học và khoảng thời gian cho phép để tiến hành một cách bài bản vừa giúp các em thích thú vừa đảm bảo yêu cầu mục tiêu bài học cũng như thời gian tiết học.

Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung học tập cụ thể trong chương trình (có thể là kiến thức cần kiểm tra bài cũ, kiến thức bài mới, kiến thức thực hành, luyện tập...)

Các trò chơi được xây dựng từ các dạng bài tập có chọn lọc của các tiết học trong các mạch kiến thức môn Tự nhiên và Xã hội, nhưng có thể mang những cái tên gọi cảm, gây hứng thú, góp phần hình thành, củng cố hoặc hệ thống kiến thức.

Các trò chơi phải giúp học sinh rèn luyện các kỹ năng, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo.

Trò chơi có sức hấp dẫn, thu hút được sự chú ý, tham gia của học sinh, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

Trò chơi cần phải gần gũi, sát thực, phù hợp với tâm lý lứa tuổi học sinh lớp 3 tổ chức trò chơi không quá cầu kỳ, phức tạp.

b. Nguyên tắc khai thác và thực hành

Sử dụng triệt để yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản, cũng như đồ dùng, phương tiện có sẵn của môn học (ở thư viện, đồ dùng của giáo viên, học sinh...).

Các đồ dùng tự làm của giáo viên khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (Từ các phế liệu như: Vỏ hộp bánh kẹo, đầu gỗ, đầu nứa, nắp chai, giấy bìa...) sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém.

Từ các nguyên tắc trên, tôi đã căn cứ vào nội dung kiến thức trong sách giáo khoa, căn cứ vào thời gian, mục tiêu đề ra ở mỗi tiết học cũng như đối tượng học sinh.

6. Địa chỉ áp dụng: Trường Tiểu học Tiên Yên

7. Thời gian bắt đầu áp dụng: Tháng 10/2023

8. Những hiệu quả nổi bật đã đạt được:

Sau khi áp dụng sáng kiến này tôi nhận thấy hầu hết các em học sinh lớp mình có hứng thú hơn trong học tập mà còn giúp các em tự tin hơn, có được cơ hội tự khẳng định mình và tự đánh giá nhau trong học tập.

Với những trò chơi tương tác tôi đã áp dụng trong những bài dạy bằng bài giảng trình chiếu, tôi đã nhận thấy kết quả thay đổi rõ rệt.

Thứ nhất, về thái độ có nhiều học sinh chăm học bài cũ hơn vì các em sợ quê, sợ xấu hổ với bạn mỗi khi nhìn xuống bảng theo dõi thi đua cuối lớp mà mình không có bông hoa nào. Bên cạnh đó một số phụ huynh học sinh sau khi về nghe con kể cách kiểm tra của cô giáo đã gọi điện khen ngợi cô giáo đã làm con em biết lo và chăm học hơn. Họ còn hứa sẽ cùng với cô giáo động viên dạy bảo cho cháu học ở nhà nhiều để kịp với bạn bè.

Về kết quả học tập thì số lượng học sinh hoàn thành tốt cũng cao hơn so với đầu năm. Điều này cho thấy việc thiết kế trò chơi tương tác để lồng ghép vào trong tiết học môn Tự nhiên và Xã hội là một bước đi đúng hướng. Đây là một tín hiệu làm tôi rất vui sau khi sơ kết học kì I.

- Sáng kiến góp phần cải tiến một số nội dung, phương pháp giảng dạy môn TNXH tại trường Tiểu học Tiên Yên theo hướng phát triển năng lực.

- Sáng kiến nêu lên một số biện pháp nhằm nâng cao chất lượng dạy học môn TNXH ở trường tiểu học Tiên Yên theo chương trình GDPT 2018.

+ Đề tài là một tài liệu tham khảo về phương pháp dạy học môn TNXH ở bậc tiểu học theo chương trình GDPT 2018.

- Sáng kiến dễ áp dụng có thể phổ biến tại nhiều đơn vị.



THỦ TRƯỞNG ĐƠN VỊ XÁC NHẬN

Trần Thu Hằng

Người báo cáo

Nguyễn Thị Nga

MỤC LỤC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ.....	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
2. Mục tiêu nghiên cứu của sáng kiến	2
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN.....	3
1. Thực trạng của vấn đề	3
1.1. Đặc điểm tình hình tổ chức lớp.....	3
1.2 Thuận lợi – khó khăn	3
1.3 Thực trạng.....	3
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề.....	4
2.1 Đặc điểm nội dung môn tự nhiên xã hội lớp 3.....	4
2.2 Tìm hiểu nguyên tắc thiết kế trò chơi.....	5
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị.....	18
4. Hiệu quả của sáng kiến.....	19
4.1. Hiệu quả về khoa học.....	19
4.2. Hiệu quả về kinh tế.....	19
4.3. Hiệu quả về xã hội.....	19
5. Tính khả thi.....	19
6. Thời gian thực hiện sáng kiến.....	19
7. Kinh phí thực hiện sáng kiến.....	19
III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT.....	20
1. Về phía nhà trường	20
2. Đối với giáo viên.....	20
3. Đối với học sinh.....	20
4. Đối với phụ huynh.....	20

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành của sáng kiến

Tạo hứng thú học tập cho học sinh là một trong những điều cốt yếu trong quá trình dạy học, đặc biệt là ở lứa tuổi tiểu học. Bởi đây là bậc học đầu tiên các em được làm quen với một môi trường học tập hoàn toàn mới, một cách tiếp cận với tri thức mới, bậc học này chính là nền tảng cho những bậc học tiếp theo.

Khi có hứng thú, hoạt động học tập của học sinh sẽ trở nên dễ dàng hơn. Hứng thú sẽ giúp các em cảm thấy hào hứng, mong chờ để được khám phá những kiến thức mới, những điều lí thú và bổ ích mới... Thông qua đó, học sinh sẽ tích cực, tự giác hơn trong quá trình học tập, chủ động thực hiện và thực hiện tốt các nhiệm vụ được giao. Từ đó, giúp các em nắm được tri thức một cách nhanh nhất, sâu sắc nhất... không những thế các em còn biết cách áp dụng những kiến thức đã học vào thực tiễn đời sống một cách sáng tạo, khoa học.

Tự nhiên và Xã hội là một trong những môn học đóng vai trò quan trọng trong chương trình tiểu học. Thông qua môn học sẽ giúp cho học sinh có những hiểu biết cơ bản ban đầu thiết thực về tự nhiên, xã hội, các mối quan hệ của con người xảy ra xung quanh các em; Hình thành và phát triển cho học sinh các kĩ năng như quan sát, phân tích, so sánh, đối chiếu, đánh giá, tổng hợp... Tích hợp cho học sinh những kĩ năng cần thiết của cuộc sống. Ngoài ra, môn Tự nhiên và Xã hội còn hình thành và phát triển ở học sinh lòng yêu thiên nhiên, đất nước, yêu cái đẹp và biết bảo vệ chúng. Hình thành cho học sinh lòng ham hiểu biết khoa học, thích tìm tòi, khám phá và sáng tạo.

Tuy nhiên, hiện nay ở các trường Tiểu học nói chung, học sinh chưa thực sự tìm được hứng thú khi học môn Tự nhiên và Xã hội. Nguyên nhân dẫn đến thực trạng này là do sự tác động của rất nhiều các yếu tố từ phía nhà trường, giáo viên, phụ huynh học sinh và bản thân các em, chưa thực sự hiểu được tầm quan trọng và sự cần thiết của môn học trong chương trình tiểu học nên trong quá trình dạy và học, môn Tự nhiên và Xã hội bị coi như một môn phụ và chưa nhận được sự quan tâm đúng mức. Phụ huynh không quan tâm; Giáo viên lơ là, dạy "chay", chưa thực sự đầu tư cho một tiết học Tự nhiên và Xã hội, việc dạy và học môn này chỉ mang tính chất hình thức... Từ đó, làm cho các tiết học Tự nhiên và Xã hội trở nên nhàm chán đối với học sinh, học sinh cảm thấy mệt mỏi, thờ ơ, không mấy hứng thú với kiến thức của môn học dẫn đến việc các em nắm kiến thức một cách thụ động và không biết cách áp dụng các kiến thức đã học vào thực tiễn một cách khoa học, hợp lí... những điều này đã làm cho quá trình dạy và học môn Tự nhiên và Xã hội chưa thực sự đạt được hiệu quả như mong muốn.

Sau một thời gian nghiên cứu, học hỏi, tìm tòi tôi đã tìm ra một trong những yếu tố góp phần giúp các em hứng thú học tập môn Tự nhiên và Xã hội đó là trò chơi. Dạy học dựa trên trò chơi là một phương pháp dạy học không phải là mới nữa bởi trong dạy học truyền thống trước đây chúng tôi cũng đã thường xuyên sử dụng để gây hứng thú cho học sinh.

Kết hợp với những kinh nghiệm trong những năm giảng dạy trước đây và những phương pháp, nội dung chương trình dạy đổi mới trong thời gian gần đây, tôi đã thiết kế ra những trò chơi hết sức bổ ích, vừa giúp học sinh tránh nhàm chán trong mỗi tiết học, tạo hứng thú khi tiếp thu bài mới cho các em. Những thử nghiệm luôn được tôi tổ chức trên hình thức dạy học bằng bài giảng điện tử. Những trò chơi tôi thiết kế, sau khi áp dụng khảo nghiệm đều nhận thấy những hiệu quả cao sau mỗi bài dạy như học sinh chăm chỉ học bài hơn, học sôi nổi hơn và chất lượng cao hơn.

Trên tinh thần đó năm học 2023 – 2024 tôi quyết định chia sẻ những kinh nghiệm vừa qua của bản thân thông qua đề tài: “Nâng cao hứng thú học tập môn Tự nhiên và Xã hội cho học sinh lớp 3C thông qua việc thiết kế trò chơi tương tác trong bài dạy Power Point tại trường Tiểu học Tiền Yên, Hoài Đức, Hà Nội”

2. Mục tiêu nghiên cứu của sáng kiến

**) Khi nghiên cứu đề tài này sẽ giúp học sinh:*

- Tôi thực hiện đề tài này với mục tiêu giúp cho học sinh lớp 3C trường Tiểu học Tiền Yên, huyện Hoài Đức, thành phố Hà Nội hứng thú học tập môn Tự nhiên và Xã hội. Từ đó kết quả học tập môn Tự nhiên và Xã hội của lớp 3C được nâng cao.

**) Giúp giáo viên:*

- Nắm được thực trạng học Tự nhiên và Xã hội của học sinh tại lớp chủ nhiệm.
- Nắm được cách tổ chức trò chơi trong các giờ học Tự nhiên và Xã hội lớp 3.
- Khi giảng dạy, củng cố được tri thức, kiến thức rèn luyện cho học sinh kỹ năng, kỹ xảo phát triển linh hoạt, nhanh nhạy cho học sinh thông qua trò chơi.

- Có kinh nghiệm sử dụng trò chơi học tập phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi, đúng với nội dung kiến thức của môn Tự nhiên và Xã hội ở lớp 3, tạo cho học sinh say mê, hứng thú với môn học nhằm nâng cao chất lượng học tập môn Tự nhiên và Xã hội ở lớp 3.

3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu

* Thời gian: Năm học 2023 – 2024

* Đối tượng nghiên cứu: Học sinh lớp 3C

* Phạm vi nghiên cứu: Chương trình môn học Tự nhiên và Xã hội lớp 3

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Thực trạng của vấn đề

1.1 Đặc điểm tình hình tổ chức lớp

- Tổng số học sinh: 32 HS (15 nữ)
- Bán trú: 9 HS
- Học sinh nghèo: 0
- Học sinh khuyết tật: 0
- Độ tuổi 2015: 31HS; 2014: 1HS

1.2 Thuận lợi – khó khăn

a) Thuận lợi

- Lớp học khang trang, sạch sẽ, thoáng mát, đảm bảo cho việc học. Đa số học sinh sống trên cùng địa bàn nên việc quản lý các em cũng như việc liên lạc thông tin hai chiều, có nhiều thuận lợi.

- Trong những năm qua, việc dạy học theo định hướng phát triển phẩm chất năng lực của học sinh đã được Ban giám hiệu nhà trường đặc biệt quan tâm và triển khai tập huấn. Trang thiết bị dạy học có sử dụng CNTT như laptop, Ti vi đã được trang bị để giáo viên thực hiện dạy các bài trình chiếu

b) Khó khăn

- Do điều kiện công việc của phụ huynh nên việc kèm cặp, rèn luyện của các em còn hạn chế. Hoàn cảnh kinh tế của một số em vẫn còn khó khăn.

1.3 Thực trạng

Qua tìm hiểu một số giáo viên dạy lớp 3, tìm hiểu học sinh, tài liệu tham khảo ở trường tiểu học Tiên Yên, tôi nhận thấy:

- Phần đông giáo viên chưa quan tâm nhiều đến việc đưa trò chơi học học tập vào giảng dạy. Hoặc có đưa trò chơi vào giờ học cũng chỉ trong những giờ thao giảng mà thôi. Vì vậy mà giờ học Tự nhiên và Xã hội còn trầm học sinh còn thụ động trong học tập, một số học sinh thụ động còn ngại học Tự nhiên và Xã hội, đến giờ học Tự nhiên và Xã hội các em không hứng thú dẫn đến kết quả học tập không cao.

- Việc học sinh học theo truyền thống không có trò chơi, không tương tác, chỉ chép đầy đủ nội dung theo yêu cầu và về nhà học thuộc đã vô tình tạo ra nhiều lỗ hổng trong giáo dục. Thứ nhất học sinh rất hay nhàm chán, thứ hai hiệu quả trong các bài học không cao.

* Qua thời gian quan sát, khảo sát hứng thú của học sinh trong giờ học Tự nhiên và Xã hội của học sinh lớp 3C từ tháng 9 năm 2023, kết quả khảo sát như sau:

Câu hỏi	Có		Không	
	Số lượng	%	Số lượng	%
1. Em thích học phân môn Tự nhiên và Xã hội hay không?	16/32	50	16/32	50
2. Em cảm thấy giờ học phân môn Tự nhiên và Xã hội rất lôi cuốn và hấp dẫn.	10/32	31,2	22/32	68,8
3. Em thường xuyên tham gia thảo luận, trao đổi với các bạn trong nhóm.	12/32	37,5	20/32	62,5
4. Lớp em thường xuyên tổ chức trò chơi trong giờ học Tự nhiên và Xã hội.	7/32	21,9	25/32	78,1
5. Tổ chức trò chơi học tập trong phân môn Tự nhiên và xã hội gây hứng thú học tập.	12/32	37,5	20/36	62,5

Như vậy qua bảng khảo sát trên đã giúp tôi nhận thấy việc tổ chức trò chơi lồng ghép vào trong một số tiết dạy là hoàn toàn phù hợp với tâm lý lứa tuổi các em. Nhất là các em lớp 3C. Chính vì thế việc được thầy, cô dạy học vui, có trò chơi thay đổi không khí căng thẳng mà lại thêm phần dễ hiểu thì không còn gì thích hơn.

2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề.

2.1 Đặc điểm nội dung môn tự nhiên xã hội lớp 3

Môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 chương trình mới được tiếp thu và phát triển từ Tự nhiên và Xã hội lớp 3 cũ sang, ở đây không có một bài Tự nhiên và Xã hội nào đưa ra kiến thức đóng khung có sẵn. Kênh hình thì rất nhiều, kênh chữ chủ yếu là các lệnh với một số tóm lược sơ đẳng của từng mảng kiến thức. Các bài Tự nhiên và Xã hội trong sách giáo khoa được chia thành 5 chủ điểm đó là: Gia đình, Trường học, Cộng đồng địa phương, Thực vật và động vật, Con người và sức khỏe, Trái đất và bầu trời.

Các kiến thức trong bài Tự nhiên và Xã hội được thể hiện chủ yếu bởi các tranh ảnh. Riêng ở mảng kiến thức Con người và Sức khỏe học sinh được học trong 8 bài từ tuần 22 đến tuần 29 nội dung cơ bản là tìm hiểu về cơ quan: Tiêu hoá, Tuần hoàn, Thần kinh... cách vệ sinh, bảo vệ và phòng trừ các bệnh liên quan tới các cơ quan đó.

Ở mảng kiến thức xã hội học sinh được tìm hiểu thêm, sâu hơn về gia đình và các thế hệ trong gia đình. Một số hoạt động ở trường. Đặc biệt học sinh được khám phá các hoạt động Nông nghiệp, Công nghiệp, Thương mại, Thông tin liên lạc trong tỉnh và các nước. Học về Làng quê và Đô thị, ... Mảng kiến thức này kéo dài trong 12 bài (15 tuần).

Mảng kiến thức về Tự nhiên và Xã hội học sinh được tìm hiểu về thực vật, động vật học đến chi tiết các bộ phận của cây, rễ, hoa, quả, lá. Học về Mặt trời, Mặt trăng và các hành tinh trong Hệ mặt trời song tất cả mới chỉ dừng lại ở kiến thức sơ đẳng, ở mảng này có một số bài hát rất gần gũi thực tế với học sinh (Tôm, cua, cá, chim, thú...). Bên cạnh đó Tự nhiên và Xã hội lớp 3 còn cung cấp cho học sinh về năm, tháng, mùa các đới khí hậu và bề mặt của Lục địa...

2.2 Tìm hiểu nguyên tắc thiết kế trò chơi

a. Nguyên tắc vừa sức, dễ thực hiện

Để tích hợp một số trò chơi và tiết dạy hiệu quả trước hết tôi lựa chọn và sưu tầm những trò chơi bổ ích đạt được những yêu cầu sau:

- Trò chơi có tính vận dụng kiến thức trong bài học.
- Phát triển được các phẩm chất năng lực học sinh.
- Đảm bảo tính khoa học và thực tiễn khi áp dụng.
- Đảm bảo tính thời gian (5-7 phút mỗi trò chơi)

Việc xác định yêu cầu của bài tập rất quan trọng, mục tiêu của bài tập là cơ sở để lựa chọn trò chơi sao cho phù hợp. Một bài tập có thể tạo nên những trò chơi khác nhau. Tôi tiến hành thiết kế trò chơi có hình thức chơi rõ ràng (người chơi, cách chơi, đồ dùng hỗ trợ...), nội dung thực hiện trò chơi phải đảm bảo nội dung bài tập của Sách giáo khoa hoặc bổ sung thêm nội dung tùy vào việc xác định mục tiêu bài tập, của tiết học. Đồng thời thông qua đó rèn những kỹ năng cần thiết cho học sinh.

Ví dụ một số trò chơi phù hợp với học sinh lớp 3 và phù hợp với môn học Tự nhiên xã hội: Trò chơi “Gọi tên ai”, “Vòng quay may mắn”, “Tiếng chuông may mắn”; “Ông non tìm mặt”, “Ô cửa bí mật”,...

Hình thức lồng ghép thì tôi căn cứ vào nội dung bài học, mục tiêu bài học và khoảng thời gian cho phép để tiến hành một cách bài bản vừa giúp các em thích thú vừa đảm bảo yêu cầu mục tiêu bài học cũng như thời gian tiết học.

Mỗi trò chơi phải củng cố được một nội dung học tập cụ thể trong chương trình (có thể là kiến thức cần kiểm tra bài cũ, kiến thức bài mới, kiến thức thực hành, luyện tập...)

Các trò chơi được xây dựng từ các dạng bài tập có chọn lọc của các tiết học trong các mạch kiến thức môn Tự nhiên và Xã hội, nhưng có thể mang những cái tên gọi cảm, gây hứng thú, góp phần hình thành, củng cố hoặc hệ thống kiến thức.

Các trò chơi phải giúp học sinh rèn luyện các kỹ năng, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo.

Trò chơi có sức hấp dẫn, thu hút được sự chú ý, tham gia của học sinh, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.

Trò chơi cần phải gần gũi, sát thực, phù hợp với tâm lý lứa tuổi học sinh lớp 3 tổ chức trò chơi không quá cầu kỳ, phức tạp.

b. Nguyên tắc khai thác và thực hành

Sử dụng triệt để yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản, cũng như đồ dùng, phương tiện có sẵn của môn học (ở thư viện, đồ dùng của giáo viên, học sinh...).

Các đồ dùng tự làm của giáo viên khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (Từ các phế liệu như: Vỏ hộp bánh kẹo, đầu gỗ, đầu nứa, nắp chai, giấy bìa...) sao cho đồ dùng vừa đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém.

Từ các nguyên tắc trên, tôi đã căn cứ vào nội dung kiến thức trong sách giáo khoa, căn cứ vào thời gian, mục tiêu đề ra ở mỗi tiết học cũng như đối tượng học sinh.

c. Quy trình tổ chức trò chơi

Trò chơi học tập thông qua 5 bước:

- Giới thiệu tên trò chơi
- Phổ biến luật chơi
- Tiến hành chơi
- Thảo luận rút ra kiến thức
- Đánh giá kết luận

d. Thiết kế một số trò chơi trong phân môn Tự nhiên và Xã hội nhằm nâng cao hứng thú học tập cho học sinh

Đối với bài dạy trên máy chiếu có sức hấp dẫn hơn so với cách dạy thông thường. Bởi cách dạy trên máy, giáo viên cung cấp kiến thức cho học sinh qua nhiều phương tiện khác nhau như: hình ảnh, phim tư liệu, mô hình, đồ họa 3 chiều, trò chơi, ... Ở thể loại này tôi cũng sử dụng một số trò chơi lồng ghép trong bài để tăng sức hấp dẫn của nội dung bài học nhằm nâng cao hứng thú học tập cho học sinh trong môn học. Cụ thể tôi đã thiết kế một số trò chơi trong bài giảng trình chiếu như sau:

Trò chơi 1: Khởi động “Gọi tên ai” (Kiểm tra bài cũ)

Đây là loại trò chơi dùng để kiểm tra bài cũ, thông qua trò chơi này tôi kiểm tra các em những câu hỏi của bài học trước nhưng trên cơ sở trò chơi để gây hứng thú cho các em đồng thời phát triển phẩm chất năng lực các em. Cách làm như sau:

- **Cách làm:** Tại Slide kiểm tra bài cũ tôi tạo 32 ô vuông và đánh tên 32 học sinh của lớp 3C. Tôi liên kết các câu hỏi kiểm tra bài cũ từ slide khác với các câu hỏi để hỏi học sinh (thông thường tôi sử dụng 2 câu hỏi trong mỗi bài dạy. Tên học sinh có thể tôi chọn trước nhưng giữ bí mật để tạo sự hồi hộp, hấp dẫn và tập trung của học sinh). Tiếp theo tôi tạo hiệu ứng để khi tôi thông báo trò chơi bắt đầu và gõ phím Enter thì máy tính bắt đầu chạy từ em thứ nhất đến em cuối cùng, sau đó máy tính dừng lại một em, tôi bấm vào ô có tên em đó và mời học sinh có tên lên trả lời câu hỏi và đánh giá kết quả học bài ở nhà của học sinh đó.

Tiếp theo tôi lại thông báo và bấm máy lần 2 và máy tính bắt đầu chạy, khi dừng ở em nào nổi màu đỏ thì em đó sẽ là người trả lời câu hỏi tiếp theo.

- **Hình thức tổ chức:** Bắt đầu nội dung bài học tôi kiểm tra bài cũ học sinh bằng cách tổ chức trò chơi “**Khởi động**”. Sau khi giới thiệu trò chơi và cách chơi, tôi tiến hành trình chiếu và bấm máy để học sinh quan sát và chờ xem máy tính sẽ gọi tên ai trả lời. Khi máy tính dừng lại sẽ xuất hiện tên một học sinh, tôi mời em đó đứng dậy trả lời và nhận xét. Tương tự em thứ hai cũng thực hiện cách chơi như vậy.

Tuy trò chơi này giáo viên có thể ngấm ngầm sắp xếp tên học sinh trả lời bài cũ nhưng với học sinh thì hoàn toàn bất ngờ. Vì vậy các em sẽ học bài cả lớp vì sợ máy tính chạy đến tên mình, ...

Ví dụ khi dạy bài trình chiếu bằng giáo án điện tử môn TNXH lớp 3: “Cơ quan tuần hoàn” tôi đã tiến hành kiểm tra bài cũ 2 câu bằng trò chơi như sau:

Câu 1: Cơ quan tuần hoàn có những bộ phận nào?

Đáp án: A. Tim B. Các mạch máu C. Cả đáp án A và B

Câu 2: Tim có chức năng gì?

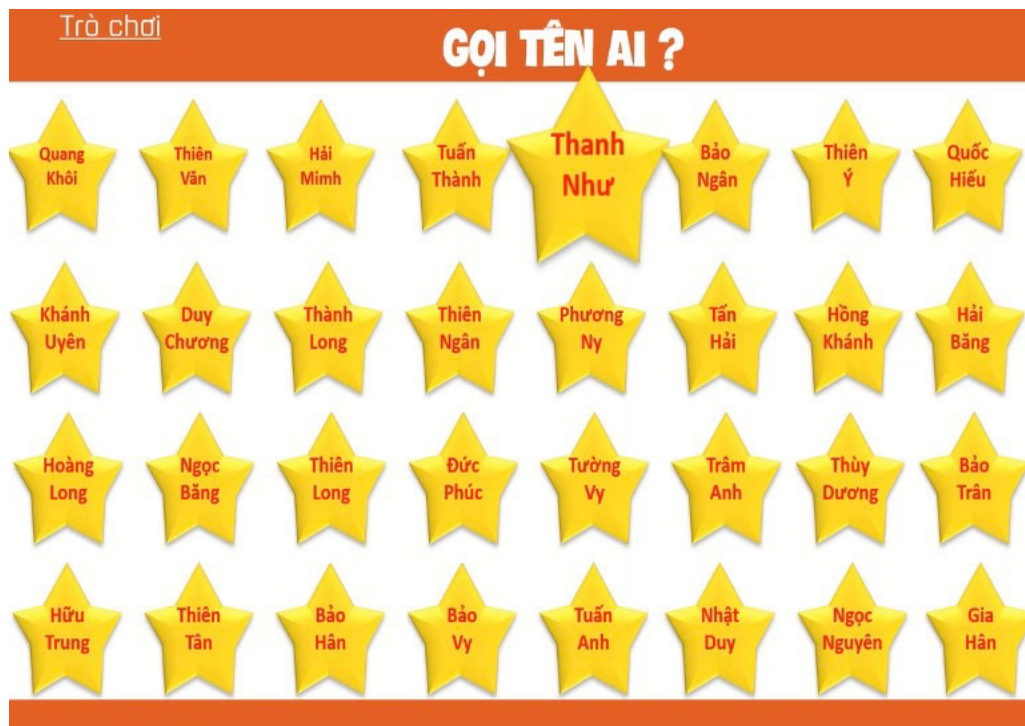
Đáp án:

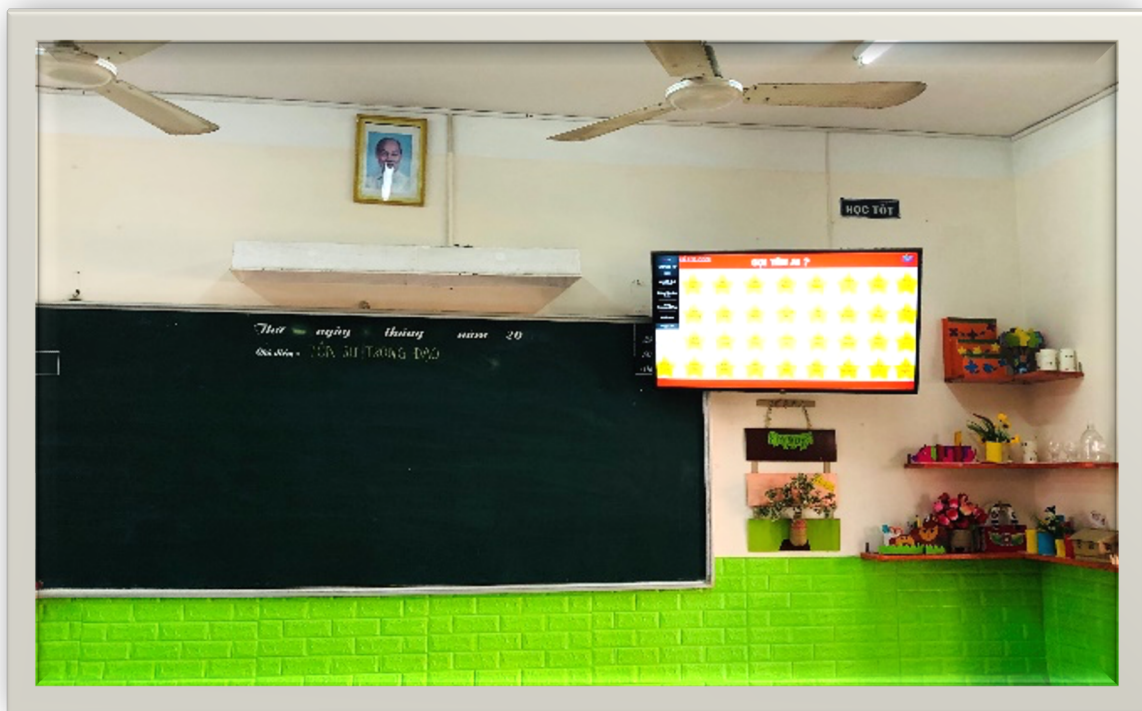
A. Co bóp, đẩy máu đi khắp cơ thể.

B. Đưa máu từ các cơ quan của cơ thể về tim.

C. Đưa máu từ tim đến các cơ quan.

- **Tác dụng:** Đối với trò chơi “Khởi động” nhằm thay đổi hình thức kiểm tra bài cũ bằng hình thức sinh động hơn, hấp dẫn hơn, từ đó thu hút học sinh tham gia bài học một cách sôi nổi tự giác, tránh nhàm chán lặp lại.





Trò chơi 2: Ong non tìm mật (Luyện tập)

Đây là loại trò chơi dùng để luyện tập các kiến thức đã học thông qua trò chơi này tôi kiểm tra các em những câu hỏi của bài học trước nhưng trên cơ sở trò chơi để gây hứng thú cho các em. Cách làm như sau:

- **Cách làm:** Tại Slide, tôi tạo slide thiết kế gồm chú ong và các cây hoa. Tiếp theo tôi tạo hiệu ứng câu hỏi và các bông hoa có đáp án đúng sai. Tôi tạo hiệu ứng đáp án đúng thì chú ong sẽ bay và đậu vào bông hoa đó.

- **Hình thức tổ chức:** Tôi tổ chức trò chơi “**Ong non tìm mật**” như sau: Sau khi giới thiệu trò chơi và cách chơi, tôi tiến hành trình chiếu và cho xuất hiện chú ong bay và bông hoa, học sinh thảo luận nhóm bốn để tìm ra bông hoa có đáp án

chú ong tìm đến. Tôi bấm vào bông hoa đó để xem kết quả. Nếu đúng thì chú ong sẽ bay về bông hoa đó. Cứ như vậy tôi cho học sinh chơi hết trò chơi và tuyên dương cả lớp.

Ví dụ khi dạy bài “Thân cây”, tôi đã sử dụng chơi với các bài tập như sau:
Các chú ong và bông hoa có đáp án đúng

Câu 1: Cấu tạo của thân cây?

Bông hoa có đáp án đúng: Thân gỗ, thân thảo

Câu 2: Chức năng của thân cây?

Bông hoa có đáp án đúng: Vận chuyển nhựa từ rễ lên lá và từ lá đi khắp các bộ phận của cây để nuôi cây

Câu 3: Một số cây có thân mọc..., leo, . .

Bông hoa có đáp án đúng: đứng, bò.

Câu 4: Nêu những ích lợi của một số thân cây đối với đời sống con người và động vật?

Bông hoa có đáp án đúng: Thức ăn, cho gỗ, cho nhựa.

- **Tác dụng:** Đối với trò chơi “Ong non tìm mật” giúp học sinh phát huy khả năng tìm từ và xác định nghĩa của các từ qua vị trí đáp án, đồng thời phát huy tinh thần đồng đội trong khi chơi.





Trò chơi 3: Vòng quay may mắn (Trò chơi củng cố KT)

Đây là trò chơi dùng để củng cố bài học sau khi hoàn thành nội dung bài. Đồng thời cũng là để thay đổi không khí căng thẳng trong một tiết dạy nên tôi muốn tạo một sự bất ngờ nho nhỏ để lấy lại tinh thần học tập cho các em và mong muốn các em ghi nhớ những nội dung chính của bài.

- **Cách làm:** Tôi tạo một vòng quay, tạo các restanger chứa 6 câu hỏi bên trong. Tùy vào cách chơi để mua quà phù hợp. Nếu chơi tập thể, tôi mua 6 gói kẹo để thưởng. Nếu chơi cá nhân tôi mua viết, vở, compa để thưởng, Học sinh sẽ tham gia chơi và nhận quà theo luật chơi được công bố.

- **Hình thức tổ chức:** Sau khi hoàn thành nội dung bài học, tôi củng cố bài bằng một trò chơi với tên gọi “Vòng quay may mắn”. Đầu tiên tôi giới thiệu luật chơi: Có 2 cách chơi (Tùy vào bài học sẽ phổ biến thay đổi cách chơi cho thú vị). Có tiết tôi cho chơi tập thể, có tiết tôi cho chơi cá nhân.

+ Chơi tập thể: Lớp sẽ chia thành 4 nhóm, mỗi nhóm tham gia một lần, đại diện nhóm lên bấm vào chữ bắt đầu quay để xác định câu hỏi. Kim dừng lại chỉ vào ô số nào thì cả nhóm thảo luận nhanh và đưa ra câu trả lời ô số đó.

Nếu trả lời đúng nhóm đó sẽ được chọn một phần thưởng là một bông hoa, bên trong bông hoa là tên phần thưởng. Nếu trúng quà nào nhận quà đó kể cả quà là một tràng pháo tay. Nếu sai, tổ khác có quyền trả lời thay (chỉ một tổ duy nhất được trả lời), nếu đúng sẽ nhận quà còn tổ kia không được nhận.

+ Chơi cá nhân: Cách chơi tương tự như chơi theo nhóm, chỉ khác là học sinh giờ tay xung phong, tôi sẽ chọn những em nào nhanh và ngoan sẽ được chơi trước. Học sinh thực hiện như cách chơi theo tổ, trả lời đúng sẽ được chọn một món quà tùy thích, trúng quà nào lấy quà đó kể cả trảng pháo tay. Nếu trả lời sai thì 1 em khác sẽ trả lời thay và nhận quà thay nếu đúng. Cứ như vậy trò chơi sẽ diễn ra từ đầu đến hết, tùy theo thời gian của bài học.

Ví dụ: Khi củng cố kiến thức bài học, tôi đã làm 6 câu hỏi để liên kết trong các ô số của vòng quay ở trò chơi như sau:

Câu 1: Chúng ta cần làm gì để phòng bệnh viêm đường hô hấp?

- A. Giữ ấm cơ thể. Giữ vệ sinh mũi họng.
- B. Ăn uống đủ chất. Tập thể dục thường xuyên
- ☒ C. Giữ nơi ở đủ ấm, thoáng khí tránh gió lùa.
- D. Thực hiện tất cả ý trên.

Câu 2: a) Một ngày, Trái Đất có ...24.... giờ. Trái Đất vừa ...quay... quanh mình nó, vừa ...quay... quanh Mặt Trời.

b) Chỉ có Trái Đất mới tồn tại ... sự sống...

Câu 3: Hằng ngày chúng ta cần làm gì để giữ sạch mũi, họng?

- A. Cần lau sạch mũi họng
- B. Súc miệng bằng nước muối loãng hoặc loại nước sát trùng
- ☒ C. Cả hai ý trên

Câu 4: Tại sao cần uống đủ nước?

- A. Để bù nước cho quá trình mất nước do việc thải nước tiểu ra hàng ngày.
- B. Để tránh bệnh sỏi thận.
- ☒ C. Cả hai ý trên

Câu 5: Chọn các từ sau để điền vào chỗ.... cho phù hợp.

Tủy sống, cột sống, hộp sọ, các dây thần kinh, dây thần kinh não, dây thần kinh tủy, não.

a) Cơ quan thần kinh gồm có: và.....

b) Não được bảo vệ trongTừ não có một số dây thần kinh đi thẳng tới các cơ quan của cơ thể và ngược lại. Những dây thần kinh đó được gọi là các.....

c) Tủy sống nằm trong Từ tủy sống có rất nhiều dây thần kinh đi tới tất cả các cơ quan của cơ thể và ngược lại. Những dây thần kinh đó được gọi là các.....

- **Tác dụng:** Củng cố kiến thức đã học trong bài, phát triển các phẩm chất năng lực học sinh, tạo không khí thoải mái, thư giãn sau một tiết học căng thẳng

VÒNG QUAY MAY MẮN

LUẬT CHƠI

- Nhấn nút **QUAY** để quay.
- Trả lời đúng câu hỏi sẽ được cộng số điểm tương ứng vị trí mũi tên dừng.
- Kết thúc trò chơi, đội cao điểm hơn sẽ chiến thắng.



QUAY

VÒNG QUAY MAY MẮN



2



4

5

6



QUAY



**Hằng ngày chúng ta cần làm gì để giữ sạch mũi ,
họng?**

A. Cần lau sạch mũi họng

B. Súc miệng bằng nước muối loãng hoặc loại nước sát trùng khác

C. Cả hai ý trên

Exit



Điền vào chỗ trống cho phù hợp:

a) Một ngày, Trái Đất có **24** giờ. Trái Đất vừa **quay** quanh mình nó, vừa **quay** quanh Mặt Trời.

b) Chỉ có Trái Đất mới tồn tại **sự sống**

.....

Exit

Trò chơi 4: Tiếng chuông may mắn. (Trò chơi củng cố KT)

Đây cũng là trò chơi dùng để củng cố bài học sau khi hoàn thành nội dung bài. Nhưng là thay đổi hình thức chơi để giúp các em hứng thú tránh nhàm chán khi chơi lặp lại những trò chơi đã thực hiện ở các bài học trước.

- **Cách làm:** Tôi tạo 4 quả chuông, liên kết 4 câu hỏi bên trong. Và âm thanh trảng pháo tay để tạo tính hấp dẫn.

- **Hình thức tổ chức:** Sau khi hoàn thành nội dung bài học, tôi củng cố bài bằng một trò chơi với tên gọi “Tiếng chuông may mắn”. Điểm chơi khác ở đây là học sinh không bấm vào nút quay như trò chơi vòng quay may mắn mà chọn vào quả chuông nào em thích để trả lời câu hỏi.

Ví dụ: Khi dạy bài “**Vệ sinh xung quanh nhà**” ở phần củng cố kiến thức bài học, tôi đã làm 4 câu hỏi để liên kết trong 4 quả chuông của trò chơi như sau:

Câu 1: Những việc nên làm để giữ vệ sinh xung quanh nhà?

Đáp án: Đổ rác đúng nơi quy định, không đổ rác xuống ao hồ sông suối.

Câu 2: Khói bụi ảnh hưởng gì đến môi trường và sức khỏe con người?

Đáp án: Làm ô nhiễm bầu không khí, có hại sức khỏe con người; động vật và thực vật.

Câu 3: Rác thải có thể xử lý theo những cách nào?

Đáp án: Chôn, đốt, ủ để bón ruộng, tái chế.

Câu 4: Bảo vệ bầu không khí trong sạch là bổn phận của ai ?

Đáp án: Tất cả mọi người.

- **Tác dụng:** củng cố kiến thức đã học trong bài, phát triển các phẩm chất năng lực học sinh, tạo không khí thoải mái, thư giãn sau một tiết học căng thẳng.



TRÒ CHƠI

TIẾNG CHUÔNG MAY MẮN

Luật chơi

- Mỗi quả chuông chứa đựng câu hỏi và quà may mắn
- Chọn quả chuông nào em thích để trả lời.
- Đội nào trả lời đúng ,được nhiều quà là đội chiến thắng



Những việc không nên làm để bảo vệ môi trường?

A. Đổ rác xuống sông , hồ ao

B. Xả rác không đúng quy định

C. Các vật nuôi phóng uế bừa bãi

D. Cả 3 ý trên



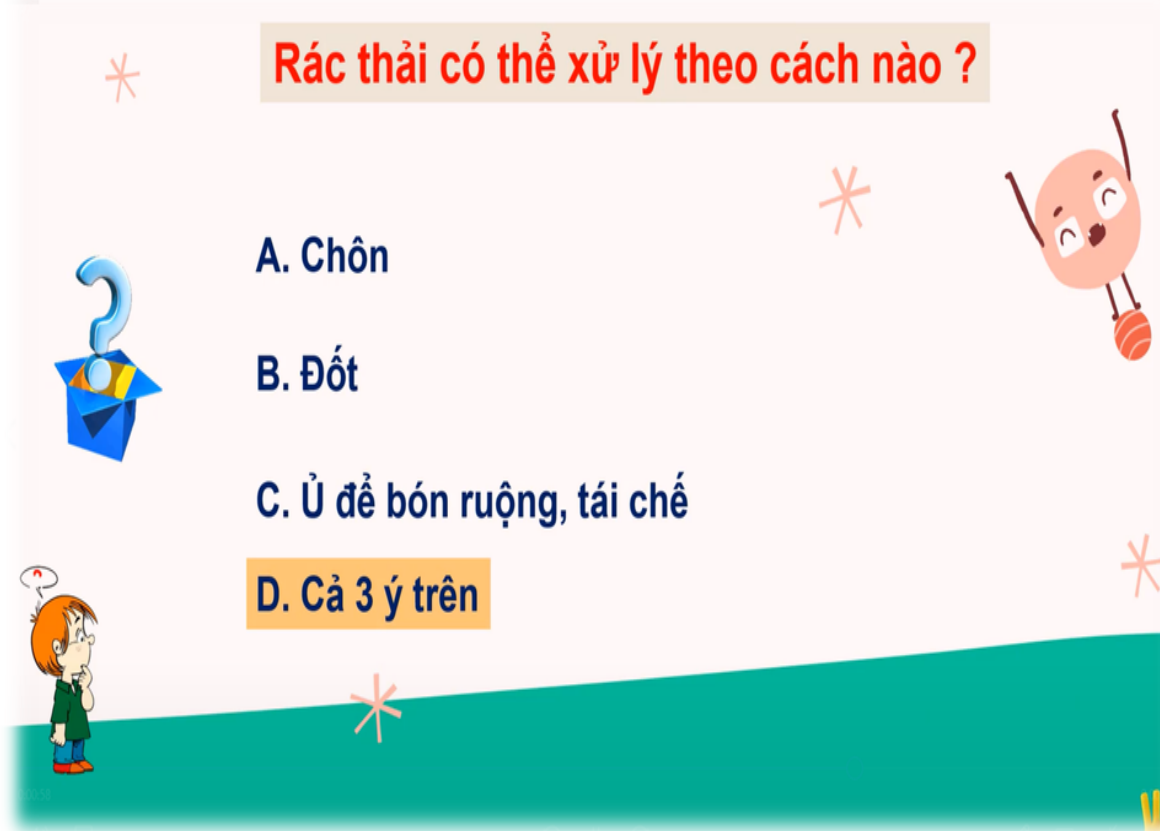
Rác thải có thể xử lý theo cách nào ?

A. Chôn

B. Đốt

C. Ủ để bón ruộng, tái chế

D. Cả 3 ý trên



Tiếng chuông may mắn

1

2

3

4



Trò chơi 5: Ô cửa bí mật. (Trò chơi củng cố KT)

Đây cũng là trò chơi dùng để củng cố bài học sau khi hoàn thành nội dung bài. Nhưng là một loại trò chơi phức tạp hơn có nhiều câu hỏi hơn và thường được dùng vào một số bài dạy có tính chất ôn tập, hoặc những nội dung cho học sinh tìm hiểu và phát triển phẩm chất năng lực.

- **Cách làm:** Tôi tạo 4 ô cửa sổ. Mỗi ô cửa sẽ liên kết với các slide chứa câu hỏi cần củng cố.

- **Hình thức tổ chức:** Cách chơi theo hình thức thi đua các nhân, học sinh tham gia chơi. Học sinh nào nhanh nhẹn sẽ được chọn bất kì ô cửa, trả lời đúng được nhận thưởng, trả lời sai thì em khác cướp câu trả lời và nhận thưởng thay.

Ví dụ: Ở phần củng cố kiến thức bài học, tôi đã làm 4 câu hỏi tương ứng với bốn ô cửa sổ như sau:

Câu 1: Tập thở buổi sáng có lợi gì?

Đáp án: Cả hai ý trên

Câu 2: Nguyên nhân nào dưới đây dẫn đến bệnh lao phổi?

Đáp án: Do một loại vi khuẩn gây ra.

Câu 3: Cơ quan thần kinh gồm:

Đáp án: Não, tủy sống và các dây thần kinh.

Câu 4: Tại sao cần uống đủ nước?

Đáp án: cả hai ý trên

- **Tác dụng:** củng cố kiến thức đã học, tạo không khí thoải mái, thư giãn sau một tiết học căng thẳng.



3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị:

Với những trò chơi tương tác tôi đã áp dụng trong những bài dạy bằng bài giảng trình chiếu, tôi đã nhận thấy kết quả thay đổi rõ rệt.

Thứ nhất, về thái độ có nhiều học sinh chăm học bài cũ hơn vì các em sợ quê, sợ xấu hổ với bạn mỗi khi nhìn xuống bảng theo dõi thi đua cuối lớp mà mình không có bông hoa nào. Bên cạnh đó một số phụ huynh học sinh sau khi về nghe con kể cách kiểm tra của cô giáo đã gọi điện khen ngợi cô giáo đã làm con em biết lo và chăm học hơn. Họ còn hứa sẽ cùng với cô giáo động viên dạy bảo cho cháu học ở nhà nhiều để kịp với bạn bè.

Về kết quả học tập thì số lượng học sinh hoàn thành tốt cũng cao hơn so với đầu năm. Điều này cho thấy việc thiết kế trò chơi tương tác để lồng ghép vào trong tiết học môn Tự nhiên và Xã hội là một bước đi đúng hướng. Đây là một tín hiệu làm tôi rất vui sau khi sơ kết học kì I.

* Qua thời gian quan sát, khảo sát hứng thú của học sinh trong giờ học Tự nhiên và Xã hội của học sinh lớp 3C từ tháng 1 năm 2024, kết quả khảo sát như sau:

Câu hỏi	Có		Không	
	Số lượng	%	Số lượng	%
1. Em thích học phân môn Tự nhiên và xã hội hay không?	32/32	100	0/32	0
2. Em cảm thấy giờ học phân môn Tự nhiên và xã hội rất lôi cuốn và hấp dẫn.	30/32	93,7	2/32	6,3
3. Em thường xuyên tham gia thảo luận, trao đổi với các bạn trong nhóm.	32/32	100	0/32	0
4. Lớp em thường xuyên tổ chức trò chơi trong giờ học Tự nhiên và xã hội.	32/32	100	0/32	0
5. Tổ chức trò chơi học tập trong phân môn Tự nhiên và xã hội gây hứng thú học tập.	30/32	93,7	2/32	6,3

* Bảng so sánh kết quả về kiến thức ở môn TNXH:

TS HS	Khi chưa áp dụng đề tài lớp 3C						Sau khi áp dụng đề tài lớp 3C					
	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành		Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
	SL	TL	SL	TL	SL	TL	SL	TL	SL	TL	SL	TL
32	12	37,5	20	62,5	0	0	25	78,1	7	21,9	0	0

Nhìn vào kết quả đạt được trong học kì I mà tôi đã tổng hợp ở trên so với kết quả khảo sát đầu năm thì chỉ số học sinh hoàn thành tốt đã được nâng lên rõ rệt. Điều này cho thấy rằng những biện pháp được khảo nghiệm trong thời gian qua có tính khả thi rất cao.

Điều này thôi thúc tôi tiếp tục nghiên cứu và sẽ có nhiều định hướng tiếp theo trong thời gian tới.

Sáng kiến “Nâng cao chất lượng học tập môn Tự nhiên và Xã hội thông qua hình thức tổ chức trò chơi cho học sinh lớp 3C trường Tiểu học Tiền Yên, huyện Hoài Đức, thành phố Hà Nội” đã đem lại hiệu quả thiết thực, bước đầu giúp các em thích thú với giờ học Tự nhiên và Xã hội, từ đó giúp các em tiếp thu bài một cách nhẹ nhàng và cảm thấy yêu thích học môn Tự nhiên và Xã hội hơn.

4. Hiệu quả của sáng kiến:

4.1. Hiệu quả về khoa học

- Góp phần bổ sung kiến thức đồng thời giúp học sinh thêm hứng thú và yêu thích, tìm tòi khám phá khoa học. Làm nền tảng phát triển tư duy, nhân cách cho học sinh.

- Nâng cao hiệu suất học tập: Phát huy tinh thần tự giác trong học tập giúp học sinh làm chủ kiến thức, từ đó nâng cao thành tích học tập.

- Xây dựng nền tảng vững chắc: Rèn cho học sinh thói quen chủ động tiếp thu kiến thức, là cơ sở để phát huy tính tích cực trong môn Khoa học 4,5.

4.2. Hiệu quả về kinh tế

- Giúp các con yêu thích khoa học, tìm tòi nghiên cứu mà không hề tốn kém kinh phí.

4.3. Hiệu quả về xã hội

- Tạo ra môi trường học tập tích cực: Bằng cách khuyến khích các con có thói quen học tập tích cực và tạo ra một môi trường học tập thoải mái và hỗ trợ học sinh sẽ cảm thấy tự tin và mạnh dạn phát biểu ý kiến xây dựng bài.

- Tạo sự tự tin: Việc học tập tốt phát triển sự tự tin vào khả năng của bản thân. Môn Tự nhiên và Xã hội còn giúp các con trở nên tự tin hơn trong giao tiếp hằng ngày.

5. Tính khả thi:

Với các biện pháp tổ chức các trò chơi trong môn Tự nhiên và Xã hội nhằm nâng cao chất lượng giờ học môn Tự nhiên và Xã hội, tôi áp dụng và đạt được một số kết quả khả quan, tôi nghĩ khả năng vận dụng không chỉ trong phạm vi lớp 3C mà có thể vận dụng cho các lớp trong toàn trường và có thể áp dụng cho các trường bạn trong huyện.

6. Thời gian thực hiện sáng kiến

- Thời gian nghiên cứu: Từ 10/2023 – 4/2024

7. Kinh phí thực hiện sáng kiến

- Do sáng kiến dễ dàng áp dụng nên không hề tốn kém về kinh phí. Tuy nhiên đối với các trường còn thiếu cơ sở vật chất (Tivi, máy chiếu) thì sẽ khó khăn trong việc áp dụng sáng kiến vào bài dạy.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

1. Về phía nhà trường.

- Nhà trường cần tạo điều kiện để giáo viên nâng cao năng lực chuyên môn qua việc cung cấp các tài liệu, sách tham khảo, trang thiết bị phục vụ bộ môn.
- Tổ chức các chuyên đề về Tự nhiên và Xã hội nhiều hơn.
- Khen thưởng, động viên giáo viên và học sinh.

2. Đối với giáo viên.

- Giáo viên cần thay đổi hình thức học tập để tạo cơ hội cho nhiều học sinh được tham gia trò chơi tương tác.
- Thường xuyên kiểm tra đánh giá sự rèn luyện của học sinh.

3. Đối với học sinh.

- Cần chuẩn bị bài trước khi đến lớp. Trong giờ học cần tập trung chú ý lắng nghe.
- Tập cho mình thói quen chủ động khám phá kiến thức để cập nhật thông tin bổ ích.

4. Đối với phụ huynh.

- Phụ huynh phải cố gắng tạo mọi điều kiện cho con về đồ dùng học tập cũng như các điều kiện học tập ở nhà một cách tốt nhất.
- Kết hợp với giáo viên chủ nhiệm để nắm bắt kịp thời các thông tin để có cách hướng dẫn con phù hợp.

Trên đây là: “Một số biện pháp nâng cao hứng thú học tập môn Tự nhiên và Xã hội cho học sinh lớp 3 thông qua việc thiết kế trò chơi tương tác trong bài dạy power point” mà bản thân tôi thực hiện và có hiệu quả. Tuy nhiên các giải pháp đưa ra chưa thực sự đầy đủ nhưng bước đầu có hiệu quả thiết thực trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội. Rất mong hội đồng Ban giám khảo, bạn bè đồng nghiệp góp ý để những nội dung mà tôi đã trình bày được đầy đủ hơn.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Tiền Yên, ngày 16 tháng 04 năm 2024

Người viết sáng kiến



(Ký tên, đóng dấu)

Trần Thu Hằng

Nguyễn Thị Nga